

19	ES	11	NUMERO	255565	10	Y
21		22	FECHA DE PRESENTACION			



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 16 SET. 1981

50	PRIORIDADES:	52	FECHA	53	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL	A63F7/22

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"MAQUINA VIDEO PERFECCIONADA"

71	SOLICITANTE (S)
	CEVI S.A.

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Concejo 13 VITORIA

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA-FINZON

MM/mp 2.191- A

1 La presente memoria descriptiva,
tiene como fin la declaración del objeto sobre el que ha de re-
caer el privilegio de explotación industrial y comercial, ex-
clusivo en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad, de
5 acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial
que, como el enunciado indica, se trata de "MAQUINA VIDEO PER-
FECCIONADA".

10 En la actualidad se conocen
multitud de máquinas de las que disponen de un mueble en cuyo
interior existen una serie de circuitos electrónicos que gobier-
nan la imagen de una pantalla donde se representa una batalla
o similares.

15 Este tipo de máquinas han ad-
quirido gran auge entre los jugadores que tratan de adquirir
puntuaciones cada vez más elevadas, dándoles como recompensa
la máquina rayos suplementarios, fortalezas o similares.

20 En general las máquinas cono-
cidas presentan el inconveniente de desarrollar el juego en dos
direcciones, un atacante colocado generalmente en la parte su-
perior de la pantalla y una serie de fortalezas o naves que ma-
neja el jugador desde la zona inferior repeliendo el combate.

25 La máquina por nosotros preco-
nizada resuelve favorablemente estos problemas ya que ha sido
perfeccionada de tal manera que logra unas características fun-
cionales y constructivas que le hacen especialmente indicado pa-

1 ra la función a que se destina aventajando a las convenciona-
les del mismo tipo ya que elimina de una manera clara los in-
convenientes que estos presentan .

5 Para ello, se ha previsto que
la máquina conste de un nuevo mueble o bastidor con los corres-
pondientes circuitos electrónicos que gobiernan y controlan la
imagen de una pantalla exterior, a la vez que se disponen tres
pulsadores que disparan rayos colocados en los laterales y el
centro, así como un mando multidireccional que permite al ju-
10 gador posicionar adecuadamente el punto de mira.

El juego, preferentemente, se
desarrolla con la introducción de una moneda y previa puesta
en marcha de la máquina, apareciendo en la pantalla inferior-
mente una serie de bases o fortalezas a la vez que una serie de
15 rayos que descienden progresivamente más rápido en todas las
direcciones.

La misión del jugador consis-
te en detener estos rayos para lo cual dispone de un punto de
mira accionado por el mando y de tres rayos que al apretar el
20 pulsador van hasta este punto de mira; el final de la partida
se produce al ser destruidas todas las fortalezas produciéndose
se entonces un gran efecto sonoro y visual a modo de explosión.

Esta máquina dispone de una
memoria de puntuaciones obtenidas pudiendo al final de la par-
tida el jugador grabar sus iniciales, apareciendo seguidamente
25

1

una clasificación de las mejores puntuaciones.

5

Para comprender mejor la naturaleza del invento, en los planos adjuntos representamos (a título de ejemplo meramente ilustrativo y no limitativo) una forma preferente de realización industrial, a la que nos remitimos en nuestra descripción; sobre dichos planos.

10

La figura 1 representa una vista en perspectiva del mueble soporte de la máquina video preconizada.

La figura 2 representa una vista en planta de la pantalla en una fase del juego.

En dichas figuras se observan las siguientes particularidades.

15

- 1.- Mueble.
- 2.- Pantalla.
- 3.- Mando.
- 4.- Pulsadores.
- 5.- Fortalezas.
- 6.- Rayos.
- 7.- Punto de mira.
- 8.- Marcadores.

20

De conformidad con la invención y de acuerdo con la representación práctica no limitativa la máquina video preconizada va montada en un mueble soporte (1) donde posee exteriormente una pantalla (2) así como un mando mul-

25

1

bidireccional (3) y varios pulsadores(4).

5

Interiormente a dicho mueble (1) existen una serie de circuitos electrónicos que controlan la imagen de la pantalla en conformidad con los pulsadores (4) y el mando (3); a la vez que los correspondientes marcadores (8), y la memoria de que está dotada la máquina .

10

En dicha pantalla se ha representado una batalla espacial que se desarrolla con rayos multidireccionales que atacan unos una serie de fortalezas (5) y otros que partiendo de ellas se defienden.

15

El jugador con la introducción de la moneda pone la máquina en funcionamiento, dispone entonces de un mando (3) para posicionar en cualquier parte de la pantalla (2) un punto de mira (7) que se mueve de acuerdo con él.

20

Igualmente dispone de tres o más pulsadores (4) que disparan los rayos defensores (6) y que van a explosionar en el lugar exacto donde estaba el punto de mira (7) en el momento del disparo.

25

De la parte superior de la pantalla parten rayos atacantes que avanzan progresivamente rápido según pasan el tiempo, a la vez que periódicamente cruzan la pantalla objetos volantes y que el jugador ha de contrarrestar con los rayos defensores (6), yendo acumulando puntos en los marcadores (8).

El juego termina con la destruc-

1

ción de todas las fortalezas (5) defensoras produciéndose entonces grandes efectos sonoros y visuales al igual que durante el desarrollo del juego.

5

Se prevé igualmente que al final la puntuación pueda grabarse en la memoria de la máquina juntamente con las iniciales del jugador que éste va seleccionando al mover el mando (3) y fijando cada letra al apretar los pulsadores (4).

10

Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición, sin salirse del cuadro del invento, en cuanto tales alteraciones no desvirtúen su fundamento.

15

El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender la presente demanda a los países extranjeros, si fuera posible reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

20

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años como nuevo en España, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial, deberá recaer sobre "MAQUINA VIDEO FERFECCIONADA", en todo de acuerdo con las siguientes:

25

REIVINDICACIONES

1
5
10
1.- Máquina video perfeccionada, de las que incluye un mueble que conlleva interiormente los correspondientes circuitos electrónicos y una pantalla exterior, caracterizada porque en dicha pantalla se representa inferiormente una serie de fortalezas o posiciones que con arreglo a pulsadores exteriores al mueble disparan rayos en todas las direcciones, mientras que de la parte superior descienden rayos en todas las direcciones, a la vez que periódicamente cruzan la pantalla figuras volantes, simulándose explosiones y destrucción de los mismos, incluyendo además elementos capaces de producir efectos sonoros.

15
2.- Máquina video perfeccionada, según la reivindicación anterior, caracterizada porque dispone de un mando multidireccional con el que se permite desplazar por la pantalla un punto de mira que marca el lugar donde van a parar los rayos disparados por las posiciones defensoras.

20
3.- Máquina video perfeccionada, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque dispone de una memoria de puntuaciones que permite grabar estos al final del juego juntamente con las iniciales del jugador logrados a base de giros en el mando multidireccional, mostrándose en la pantalla una clasificación de las mejores puntuaciones que se obtienen a base de destruir rayos atacantes has-

1 ta que son destruidos todas las posiciones defensoras.

4.- "MAQUINA VIDEO PERFECCIONADA"

5 Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva que consta de ocho hojas mecanografiadas por una sola cara y acompañadas por sus correspondientes dibujos.

Madrid 14 ENE. 1981

El Agente Oficial.

10 MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON
P. P.

15

20

25

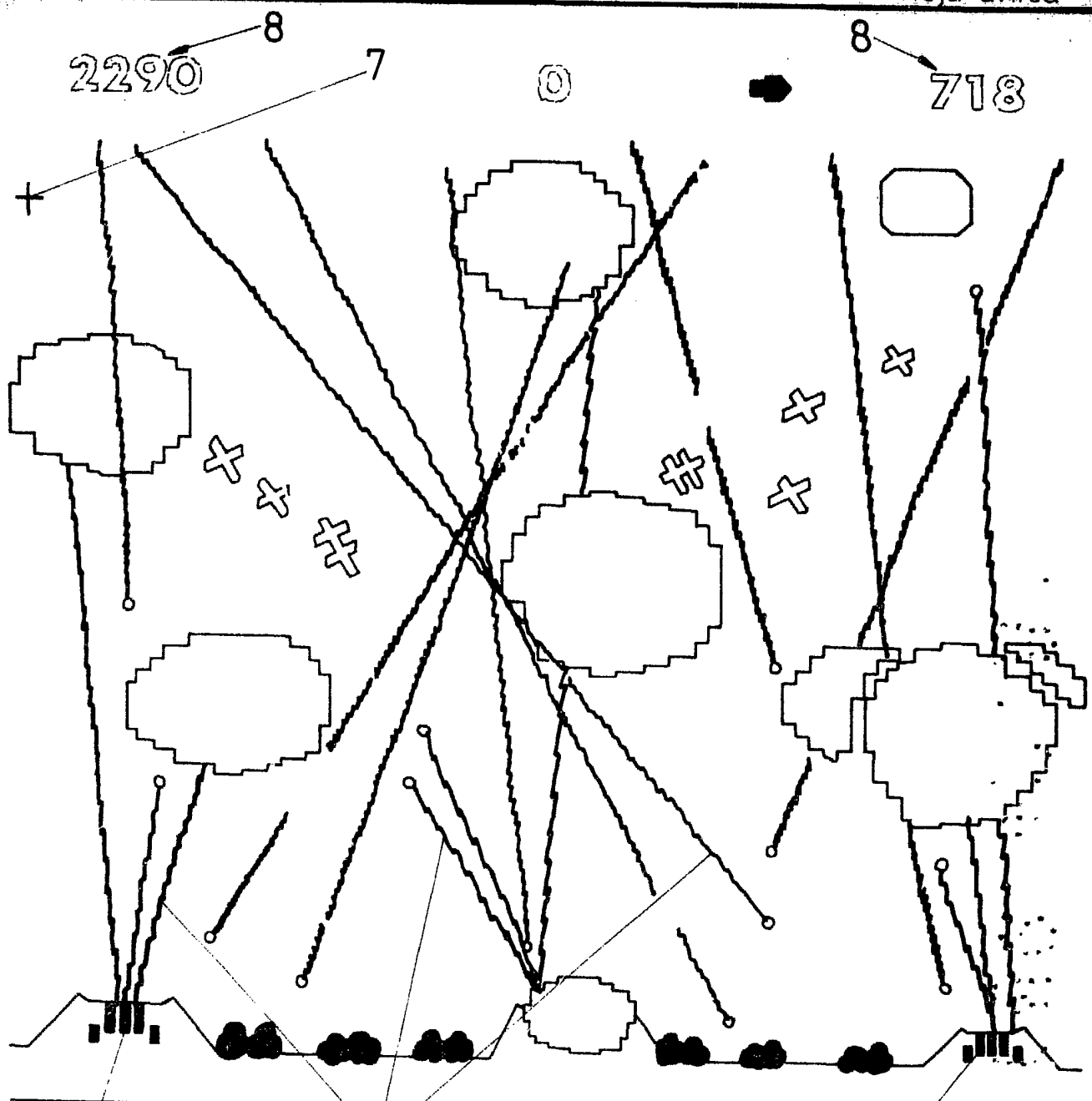


Fig.2

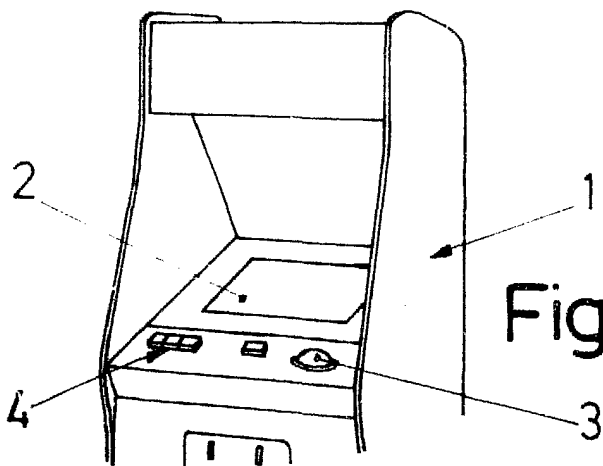


Fig.1

Escala variable

Madrid 14-1-81

El Agente Oficial
 MIGUEL FERNANDEZ - LEXICA YENSON
 S.A.